

Fecha:		Tema:
Alumno:		
Carrera:		
Sede: Bs.As.		Localización:
Curso:		Turno:
Profesor: Ing. Christian A. Parkinson		
Modalidad: Individual - Domiciliario		

Temas a tratar: Se evaluarán los conocimientos sobre Programación Orientada a Objetos, como a su vez, la programación en python.

Cada pregunta de estar bien contestada suma 1 punto, restando 0.5 puntos si se responde mal, y de no responder no suma ni resta. Se aprueba con el sumatorio del 60% del examen teórico y el práctico funcionando.

Ante cualquier duda sobre la interpretación del enunciado consulte con el profesor.

Tiempo para la práctica 1:00 Hs.

PRÁCTICA

Desarrollar un programa orientado a objetos que permita:

- 1) Crear los siguientes animales: Tigre, León, Ciervo, Cebra
- 2) Crear vegetación: Pasto, flores, plantas
- 3) Los animales deben estar categorizados en carnívoros y herbívoros
- 4) Crear un método polimórfico "Comer", por medio del uso de herencia, que reciba un ser vivo, en caso de los carnívoros arrojar una excepción personalizada en caso de pasar una plata, y lo mismo para los herbívoros en caso de recibir un animal.
- 5) Utilizar 2 listas en la UI, una para los animales, otra para el alimento (Incluye animales).
- 6) Un botón para agregar un nuevo animal, y otro para alimentarlo.
- 7) Cada elemento instanciado cuenta con un nombre, fecha y hora de instanciación (debe ser asignada en el constructor de la clase, y debe ser de solo lectura), y debe contener la lista de los diferentes elementos de los que se fue alimentando.